

PEMANFAATAN TEKNOLOGI INTERNET PADA MAHASISWA

(Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN “Veteran” Jatim)

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik
UPN “Veteran” Jawa Timur**



Oleh :

TYAS SHINTA PURDISARI
NPM. 0642010003

**YAYASAN KESEJAHTERAAN PENDIDIKAN DAN PERUMAHAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JURUSAN ILMU ADMINISTRASI BISNIS
SURABAYA
2010**

LEMBAR PERSETUJUAN

PEMANFAATAN TEKNOLOGI INTERNET PADA MAHASISWA

(Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN “Veteran” Jatim)

Disusun oleh :

Tyas Shinta Purdisari
NPM. 0642010003

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

**Menyetujui,
PEMBIMBING**

R.Y. Rusdianto, S.Sos, M.Si
NIP. 3720 6950 0461

**Mengetahui,
DEKAN**

Dra. Ec. Hj. Suparwati, Msi
NIP. 030 175 349

**PEMANFAATAN TEKNOLOGI INTERNET
PADA MAHASISWA**

(Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN “Veteran” Jatim)

Disusun oleh :

Tyas Shinta Purdisari
NPM. 0642010003

**Telah Dipertahankan Dihadapan dan Diterima Oleh
Tim Penguji Skripsi Jurusan Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial dan
Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Pada Tanggal 10 Juni 2010**

PEMBIMBING

R.Y. Rusdianto, S.Sos, M.Si
NPT. 3720 6950 0461

TIM PENGUJI
Ketua

Drs. Sadjudi, S.E., M.Si
NIP. 19520207197310 001

Sekretaris

Dra. Lia Nirawati, M.Si
NIP. 196009241993032001

Anggota

R.Y. Rusdianto, S.Sos, M.Si
NPT. 3720 6950 0461

Mengetahui
DEKAN

Dra. Ec. Hj. Suparwati, Msi
NIP. 030 175 349

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala Rahmat, Hidayah dan Inayah-Nya maka penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul **”PEMANFAATAN TEKNOLOGI INTERNET PADA MAHASISWA”** (Studi Kasus pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN ”Veteran” Jatim).

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada Bapak R. Y. Rusdianto, S. Sos, M.Si. selaku dosen pembimbing yang bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan petunjuk kepada penulis dan tidak lupa penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Ec. Hj. Suparwati, M.Si. selaku dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN ”Veteran” Jawa Timur.
2. Bapak Drs. Sadjudi, M.Si. selaku ketua program studi Ilmu Administrasi Bisnis UPN ”Veteran” Jawa Timur.
3. Bapak Drs. Nurhadi, M.Si. selaku sekretaris program studi Ilmu Administrasi Bisnis UPN ”Veteran” Jawa Timur.
4. Bapak dan Ibu Dosen jurusan Ilmu Administrasi Bisnis yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis.
5. Kedua orang tua penulis yang telah banyak memberikan dukungan moral maupun materiil sehingga dapat terselesaikan laporan skripsi ini.

6. Saudara dan teman – teman yang sudah memberi semangat dan dukungannya dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun, sehingga terjadi kesempurnaan dalam penulisan laporan skripsi ini.

Surabaya, Juni 2010

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAKSI	
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Landasan Teori.....	9
2.1.1 Perilaku Konsumen	9
a. Pengertian Perilaku Konsumen	9
b. Model Perilaku Konsumen.....	10
c. Fungsi Model Perilaku Konsumen.....	12
d. Tipe-tipe Perilaku Konsumen	12
e. Teori-teori Perilaku Konsumen.....	13

f.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku	
	Konsumen	15
2.1.2	Teknologi	19
a.	Sejarah tentang Teknologi Informasi	19
b.	Pengertian Teknologi	21
c.	Pengertian Teknologi Informasi.....	21
d.	Produk-produk Teknologi Informasi.....	22
e.	Teknologi Informasi dalam Kehidupan	
	Masyarakat	28
f.	Dampak Penerapan Teknologi Informasi	29
2.1.3	Internet	37
a.	Konsep Internet	37
b.	Sejarah Internet	38
c.	Pengertian Internet	39
d.	Layanan dan Fasilitas yang terdapat di Internet.....	40
2.1.4	Komponen Layanan Internet.....	43
2.1.5	<i>Website</i>	45
2.1.5.1	Pengertian <i>Website</i>	45
2.1.6	HTML	47
2.1.6.1	Pengertian HTML	47
2.1.7	Kerangka Berpikir	47

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Fokus Penelitian	50
3.2	Lokasi Penelitian.....	54
3.3	Populasi, Sampel, dan Teknik Penarikan Sampel	54
a.	Populasi.....	54
b.	Sampel.....	55
c.	Teknik Penarikan Sampel	57
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	57
a.	Jenis Data	57
b.	Sumber Data.....	57
c.	Cara Pengumpulan Data.....	57
3.5	Teknik Analisis Data.....	58
3.6	Validitas Data.....	58

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Gambaran Obyek Penelitian dan Penyajian Data	60
4.1.1	Sejarah Singkat UPN "Veteran" Jatim.....	60
4.1.2	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.....	61
4.1.3	Prodi Ilmu Administrasi Negara (Publik)	63
4.1.4	Prodi Ilmu Administrasi Bisnis.....	65
4.1.5	Prodi Ilmu Komunikasi.....	67
4.1.6	Prodi Ilmu Hubungan Internasional.....	69
4.1.7	Struktur Organisasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	71

4.1.8	Penyajian Data	76
4.2	Pembahasan	103
A.	Umum	103
B.	Permainan (<i>Game Online</i>).....	104
C.	Jejaring Sosial	105
D.	Hiburan (<i>Entertainment</i>)	106
E.	Bisnis (Perdagangan)	106
F.	Pendidikan.....	107
G.	Blog	107
BAB V PENUTUP		
6.1	Kesimpulan	109
6.2	Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 4.1	Identitas Responden	76
Tabel 4.2	Mengakses Internet dalam Seminggu	77
Tabel 4.3	Rata-rata Mengakses Internet.....	77
Tabel 4.4	Tempat Mengakses Internet	78
Tabel 4.5	Perangkat Untuk Mengakses Internet	79
Tabel 4.6	Kerabat dalam Mengakses Internet.....	80
Tabel 4.7	Waktu Untuk Mengakses Internet.....	80
Tabel 4.8	Jam yang Sering Digunakan Mengakses Internet	81
Tabel 4.9	Pengetahuan Responden mengenai <i>Game Online</i>	82
Tabel 4.10	Responden yang Pernah Bermain <i>Game Online</i>	82
Tabel 4.11	Bermain <i>Game Online</i> dalam Seminggu	83
Tabel 4.12	Rata-rata Waktu Bermain <i>Game Online</i>	84
Tabel 4.13	Tempat Bermain <i>Game Online</i>	84
Tabel 4.14	Perangkat Bermain <i>Game Online</i>	85
Tabel 4.15	Teman Bermain <i>Game Online</i>	86
Tabel 4.16	Waktu yang Biasanya Digunakan Untuk Bermain <i>Game Online</i>	86
Tabel 4.17	Jam Tertentu Untuk Bermain <i>Game Online</i>	87
Tabel 4.18	Jenis Permainan yang Biasa Dimainkan	88
Tabel 4.19	Alasan Tidak Tertarik dengan <i>Game Online</i>	88

Tabel 4.20	Berapa Banyak yang Mengetahui Tentang Situs Jejaring Sosial...	89
Tabel 4.21	Yang Memiliki <i>Account</i> Situs Jejaring Sosial.....	90
Tabel 4.22	Mengakses Situs Jejaring Sosial Dalam Waktu Seminggu.....	90
Tabel 4.23	Lama Rata-rata Mengakses Situs Jejaring Sosial.....	91
Tabel 4.24	Perangkat yang Biasanya Digunakan Mengakses Situs Jejaring Sosial.....	92
Tabel 4.25	Bertemu Secara Langsung Setelah Mengakses Situs Jejaring Sosial (<i>Facebook / Friendster</i>)	92
Tabel 4.26	Tingkat Kepercayaan dengan Data yang Ditampilkan pada (<i>Facebook / Friendster</i>)	93
Tabel 4.27	Situs yang Sering Diakses.....	94
Tabel 4.28	Pernah Membuka Situs Internet yang Menyediakan Tentang Hiburan (Musik / Film)	94
Tabel 4.29	Yang Pernah Mendownload (Mengunduh) Musik / Film.....	95
Tabel 4.30	Yang Pernah Membeli Musik / Film Secara Legal.....	96
Tabel 4.31	Yang Mempunyai Suatu Usaha Dipasarkan Melalui Internet.....	96
Tabel 4.32	Yang Pernah Membuka Situs Didalamnya Terdapat Usaha-Usaha	97
Tabel 4.33	Yang Pernah Bertransaksi Bisnis Melalui Internet	97
Tabel 4.34	Yang Sering Mencari Materi Kuliah Melalui Internet.....	98
Tabel 4.35	Yang Menggunakan Situs Mesin Pencari dalam Mencari Informasi	99
Tabel 4.36	Yang Pernah Mengakses Situs Wikipedia	99

Tabel 4.37	Yang Menganggap Situs Tersebut Bermanfaat.....	100
Tabel 4.38	Yang Mengetahui Tentang <i>Webbloging</i> (Blog)	100
Tabel 4.39	Yang Memiliki Blog Sendiri	101
Tabel 4.40	Macam-macam Isi Blog	102
Tabel 4.41	Yang Pernah Mengakses Situs Khusus Dewasa (17+)	102
Tabel 4.42	Alasan Mengakses Situs Tersebut.....	102

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar Model Perilaku Konsumen.....	10
Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	49
Gambar 4. Struktur Organisasi FISIP – UPN “Veteran” Jatim	71

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	Kuisisioner 112
Lampiran 2	Tabel Atas Jumlah Responden Terhadap Klasifikasi Pertanyaan Kuesisioner 117
Lampiran 3	Rekapitulasi Data Tabel Nilai (Skor) atas Jawaban Kuesisioner Responden 128
Lampiran 4	Karakteristik Responden Tabel Jawaban atas Karakteristik Responden (Usia, Jenis Kelamin, Pekerjaan)..... 130

ABSTRAKSI

TYAS SHINTA PURDISARI. Pemanfaatan Teknologi Internet Pada Mahasiswa.

(Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN “Veteran” Jatim)

Internet merupakan salah satu teknologi informasi yang banyak digunakan dan dimanfaatkan oleh masyarakat saat ini. Apabila menggunakan sarana internet dengan cara mengakses pada salah satu situs internet, kemajuan teknologi ini semakin bisa memberikan manfaat yang optimal bagi masyarakat yang menggunakannya. Internet berfungsi sebagai Pusat Pembelajaran dan Pendidikan. Sebagai pusat pembelajaran, internet sangat kaya akan informasi tentang ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi lainnya, sehingga internet sangat terkenal sebagai perpustakaan digital.

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jatim PTS di Surabaya berusaha melengkapi kebutuhan mahasiswa dalam memperoleh akses internet, fasilitas wifi yang ada ditujukan agar membantu proses belajar mengajar. Sehingga mahasiswa tersebut dapat meningkatkan pengetahuan yang mereka miliki. Karena teknologi internet hadir sebagai media yang multifungsi. Komunikasi melalui internet dapat dilakukan secara interpersonal (misalnya *e-mail* dan *chatting*). Berdasarkan hal tersebut, maka internet sebagai media pendidikan mampu menghadirkan karakteristik yang khas, yaitu sebagai media interpersonal dan massa yang bersifat interaktif, memungkinkan komunikasi secara sinkron maupun asinkron.

Adapun jenis penelitian yang digunakan disini adalah dengan menggunakan penelitian deskriptif, dimana peneliti hanya menguraikan kondisi yang ada dan memberikan analisis terhadap fenomena tersebut. Sebagai responden digunakan 82 data dari responden dengan menggunakan teknik *proportional random sampling*.

Hasil studi menunjukkan bahwa dari faktor-faktor yang diamati dalam penelitian (umum, permainan, jejaring sosial, *entertainment* (hiburan), bisnis (perdagangan), pendidikan, blog). Ternyata hanya faktor bisnis (usaha) yang tidak dipertimbangkan oleh mahasiswa pada saat mereka mengakses internet.

Kata kunci : *teknologi informasi, universitas, internet.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin meningkatnya kualitas pendidikan di Indonesia sekarang ini, menjadikan masyarakat Indonesia lebih pintar, lebih pandai, dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar terhadap fenomena-fenomena yang terjadi disekitar lingkungan kehidupannya, karenanya mereka membutuhkan sarana-sarana untuk mendapatkan informasi secara cepat, tepat. Demikian juga dengan proses komunikasi yang dulu dilakukan dengan cara konvensional dengan berbicara secara langsung sekarang sudah dapat dilakukan dari jarak yang jauh dengan menggunakan teknologi informasi, dimana orang-orang akan lebih mudah melakukan komunikasi tanpa harus terganggu oleh jarak antar orang yang akan berkomunikasi. Jarak antar negarapun dapat dilakukan dengan tempo yang lebih cepat, karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Komunikasi sebagai kebutuhan hidup sehari-hari saat ini sudah merupakan kebutuhan mutlak. Pola hubungan manusia dari waktu ke waktu mengalami perubahan dan perkembangan. Jika manusia dahulu berkomunikasi dengan cara yang konvensional seperti dengan cara bertatap muka dan berbicara secara langsung, saat ini komunikasi sudah dapat menggunakan sarana teknologi informasi seperti telepon, satelit, internet, dan lain-lain. Yang tentu bisa menghemat tenaga, waktu, dan biaya. Salah satu teknologi informasi yang banyak digunakan dan dimanfaatkan oleh masyarakat pada saat ini adalah sarana internet,

seseorang yang membutuhkan informasi akan lebih mudah mendapatkan informasi tersebut dengan cepat. Apabila menggunakan sarana internet dengan cara mengakses pada salah satu situs internet, Kemajuan teknologi informasi ini semakin bisa memberikan manfaat yang optimal bagi masyarakat yang menggunakannya.

Teknologi informasi adalah teknologi yang memanfaatkan komputer sebagai perangkat utama untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat. Salah satu media informasi dan komunikasi dari teknologi informasi yang banyak digunakan dan dimanfaatkan oleh masyarakat pada saat ini adalah sarana internet melalui perusahaan kecil jasa layanan informasi. Internet merupakan jaringan luas yang menghubungkan komputer-komputer di seluruh dunia, setiap sinyal digital jaringan internet akan ditransmisikan oleh stasiun satelit ke jaringan internet komputer lain, sehingga dapat mempercepat, mengakses atau mentransfer data informasi dan komunikasi. Sehingga masyarakat akan lebih memahami seberapa pentingnya tentang internet.

Teknologi internet hadir sebagai media yang multifungsi. Komunikasi melalui internet dapat dilakukan secara interpersonal (misalnya *e-mail* dan *chatting*). Berdasarkan hal tersebut, maka internet sebagai media pendidikan mampu menghadapi karakteristik yang khas, yaitu sebagai media interpersonal dan massa yang bersifat interaktif, memungkinkan komunikasi secara sinkron maupun asinkron. Teknologi internet paling sering dilakukan adalah membuka situs-situs Internet, terutama situs-situs jejaring sosial (*social networking*), seperti *Friendster* dan *Facebook* serta *weblog* (<http://>) pada situs jaringan tersebut

mereka dapat berinteraksi dengan teman-teman mereka. Hal ini dapat membawa kesenangan tersendiri bagi mereka, karena mereka selalu aktif terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan bersama teman-teman mereka pengguna internet di Indonesia didominasi oleh kaum mahasiswa. Pengguna situs sosial pun semakin banyak seperti *Friendster* dan *Facebook*. *Booming Friendster.com* sebagai situs jaringan sosial dikalangan semua pelajar dan mahasiswa pada lima tahun terakhir, telah menempatkan Indonesia sebagai pemilik *account Friendster* nomor tiga sedunia. Disamping itu tren *blogging* pun tidak kalah, diakhir-akhir ini blog banyak diminati sebagai situs pribadi untuk mengetahui hal tentang kehidupan dan perjalanan hidup serta banyak anak muda yang ingin memiliki uang lewat bisnis di internet. Satu hal yang menarik dari blog adalah bahwa jumlah blog di Indonesia berkembang sangat pesat. Di Asia, *Friendster.com* menjadi situs jaringan sosial terbesar yang dikunjungi rata-rata 45 juta pengguna internet setiap bulannya. Di Indonesia *Friendster* memiliki lebih dari 8 juta pengguna terdaftar dan 4 juta pengunjung unik setiap bulan di *Friendster.com* pada Februari 2008. Sementara 40 persen dari 30 juta pengguna internet yang ada di Indonesia memiliki akun *Friendster*. Penggunaan blogger pun tak kalah pada tahun 2008 jumlah pemakai blogspot sekitar 297.000 dan wordpress sekitar 125.000 menurut Ventura Elisawati. ([http://wordpress.com/2009/05/06/pemanfaatan teknologi internet pada mahasiswa](http://wordpress.com/2009/05/06/pemanfaatan-teknologi-internet-pada-mahasiswa)).

Teknologi Internet bermanfaat bagi semua kalangan mahasiswa apabila digunakan untuk mengetahui hal-hal yang baik dan bermanfaat, seperti : mencari bahan-bahan mata kuliah, mencari program beasiswa, mencari metode-

metode pengajaran berbasis multimedia. Pengguna internet menggunakan layanan internet tidak hanya untuk hal yang positif melainkan untuk penggunaan hal yang bersifat negatif, baik itu pornoaksi dan pornografi hingga tindakan-tindakan kejahatan seperti upaya *Hacking* (merusak) *Facebook*, dan membobol *password* orang lain. Pengguna internet telah mengalami perubahan penggunaan internet dari internet sehat bergeser ke internet *Addicrive* (kecanduan), diantaranya :

1. *Net Gaming (Game Online/Permainan Internet)*

Hampir semua kalangan pengguna internet mengalami kebosanan dalam kegiatan *browsing* dan mereka beralih ke hal yang lebih memerlukan tantangan dengan sebuah *game*. Bahkan hal ini dimanfaatkan perusahaan-perusahaan *game online* untuk memenuhi kebutuhan pasar dalam *Net Gaming*.

2. *Cyber sexual Addiction (Pecandu Seks Internet)*

Hal ini yang dilakukan masyarakat Indonesia saat pertama kali belajar untuk mengetahui dan menggunakan internet. Yaitu obsesi untuk melihat, mendownload dan memperdagangkan pornografi yang dapat diakses secara bebas di Internet. Ternyata anak SD sekarang sudah mengerti yang namanya *sex*.

3. *Cyber relational Addiction (Pecandu Hubungan Internet)*

Seandainya nomer 1 dan 2 sudah sedikit demi sedikit ditinggalkan karena hal kebosanan, maka *Cyber-relational addiction* adalah dampak yang akan dialami oleh pengguna internet. Keterlibatan yang berlebihan pada hubungan yang terjalin melalui internet (seperti melalui *chat room* dan *virtual affairs*(*kencan dunia maya*)), dan saat ini layanan *Social Networking* yang

telah dikenal dan diikuti hampir semua pengguna internet di Indonesia. Seperti : *Facebook*, *Twitter*, *Koprol* atau *Digli*.

Koprol : Situs ini diciptakan oleh warga Indonesia, dengan tujuan menciptakan kemudahan dalam pengorganisasiannya. menyatukan warga di Indonesia. Kita akan melihat situs ini mirip dengan *twitter* yang menyuguhkan kemudahan *update* dan *follow* status namun yang menjadi perbedaannya adalah sistem pengelompokan user adalah *based-on-location*. Contohnya : ketika kita sedang berada di taman kemudian melakukan *chek in* pada situs *koprol* pada lokasi taman maka kita akan bertemu dan berkomunikasi dengan orang-orang yang berada di taman tersebut selayaknya *twitter*. Kelebihannya, kita dapat melakukan *chek in* ke sejumlah tempat diseluruh Indonesia dan memberikan testimonial (pesan) mengenai lokasi tersebut. Adapun status dari *koprol* dapat diporting ke *Facebook* dan *Twitter* maupun sebaliknya sehingga

Digli : Situs jaringan sosial yang sekilas mirip dengan *Friendster*, hanya kontennya lebih sedikit. Dengan fitur antara lain, menampilkan album foto digital, menerbitkan blog kamu, ngobrol dengan teman-teman atau pengguna lain membuat atau bergabung dengan grup atau minat tertentu. *Digli* lebih menekankan kepada kegiatan *offline* yang secara rutin diakan untuk mempertemukan secara langsung *member-member* yang ada. *Digli* bukan sekedar situs untuk memprbanyak daftar nama teman yang ada di profil anda, tetapi lebih mengarahkan ke persahabatan-persahabatan baru antar sesama membernya.

4. *Blogging Addiction* (Pecandu Blog)

Hampir semua orang mengetahui Internet merupakan kumpulan *Website* atau situs lebih sering menyebutkan sebagai sebuah kumpulan Blog. Blog pribadi dapat digunakan untuk bersosial sampai mencari *Brand* Internet dalam pembuatan Blog. Tujuan utama dari sebuah *Branding*, Blog sekarang dapat dimanfaatkan untuk ladang usaha dalam pencarian rejeki. Sehingga mengakibatkan seorang kecanduan dalam penggunaan Internet.

Internet berfungsi sebagai Pusat Pembelajaran dan Pendidikan. Sebagai pusat pembelajaran, internet sangat kaya akan informasi tentang ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi lainnya, sehingga internet sangat terkenal sebagai perpustakaan digital. Segala sumber ilmu tersedia di internet baik itu gratis maupun dikenai biaya. Apabila ingin mendapatkan buku, majalah, atau jurnal, dengan terbitan baru maka bisa didapatkan di internet.

Perkembangan teknologi informasi memberikan peran komputer yang semula lebih ditekankan sebagai sebagai mesin penghitung, saat ini telah berkembang sebagai mesin yang membantu berbagai kegiatan manusia. Kemampuan komputer semakin canggih dalam mengolah data yang berasal dari suara, gambar, teks, grafik, bahkan video menjadi informasi yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan operasional dan manajerial dalam mengambil suatu keputusan. Saat ini perkembangan teknologi komunikasi semakin canggih dengan menggunakan teknologi komputer. Hal tersebut dapat diketahui dengan adanya pertumbuhan penggunaan internet yang berkembang pesat diseluruh kalangan institusional dan masyarakat umum.

Universitas Pembangunan Nasional sebagai salah satu PTS di Surabaya, berusaha melengkapi kebutuhan mahasiswa dalam memperoleh akses internet, fasilitas wifi yang ada ditujukan agar mahasiswa dapat mengakses informasi lebih luas guna membantu proses belajar mengajar. Sehingga mahasiswa dapat meningkatkan pengetahuan yang mereka miliki.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin mengkaji tentang Pemanfaatan Teknologi Internet pada Mahasiswa FISIP UPN “Veteran” Jawa Timur.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas menjadi pemikiran peneliti untuk merumuskan masalah dibawah ini :

Bagaimana Pemanfaatan akses internet Pada Mahasiswa FISIP UPN “Veteran” Jawa Timur?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mendeskripsikan dan menganalisis pemanfaatan akses internet pada mahasiswa FISIP UPN “Veteran” Jawa Timur.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Memberikan deskripsi penggunaan akses internet di kalangan mahasiswa sehingga dapat digunakan sebagai referensi bagi tenaga pengajar dalam merumuskan metode belajar yang efektif bagi mahasiswa.

2. Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain, yang berkaitan dengan bidang Teknologi Informasi yang berkaitan dengan perilaku konsumen terhadap Penggunaan Internet khususnya dikalangan Mahasiswa.